

SceneryConfig Editor
v.1.1.3
Manual del Usuario



Andrew Thornton **30/10/2014**

 http://fs-sceditor.sourceforge.net/index.html

Página en blanco expresamente.

INDICE

ILUSTRACIONES

1. INTRODUCCIÓN

1.1. ¿Qué es SceneryConfig Editor?

SceneryConfig Editor es una aplicación con la que podréis editar vuestros archivos scenery.cfg, tanto del Microsoft Flight Simulator 2004 como del Microsoft Flight Simulator X[1].

1.2. ¿Por qué es mejor utilizar este editor en lugar del editor por defecto del FSX u otros editores?

La respuesta que os podemos dar es que hemos añadido multitud de nuevas funciones a nuestro editor, en comparación con otros editores. Entre estas funcioes, hemos incluido: la posibilidad de crear grupos, la detección automática de ciertos tipos de error en las áreas de escenario[2], la reparación automática de diversos tipos de error, posibilidad de añadir varios áreas de escenario a la vez, la función de "Drag & Drop" ("*Agarrar y Soltar*")... y muchas otras más. Además, este programa es de código abierto.

1.3. ¿Nada más a comentar?

Esta aplicación ha sido diseñada para permitiros editar, de forma realmente sencilla, el archivo "flightsim scenery configuration (scenery.cfg)" de los Simuladores de Vuelo de la firma Microsoft.

Al desarrollarla introdujimos, como ventaja competitiva frente a otros editores, permitir agrupar áreas de escenario en grupos y poder, si así se desea, ejecutar el Simulador de Vuelo habilitando sólo aquellas que requiriera el vuelo en concreto que se desea realizar. Creemos que esto ha de permitir al Simulador de Vuelo destinar más recursos a su propia ejecución, minimizando la cantidad de memoria que destinaría a almacenar, aunque sólo fuera temporalmente, todas las áreas de escenarios que se tuviera instalados y habilitados. Suponemos que esta característica también permite mejorar el tiempo de carga del propio Flight Simulator, pero esto, todavía, no lo hemos contrastado completamente.

La introducción de un sistema de marcadores multicolor permite la identificación de los escenarios que se han instalado incorrectamente de forma más fácil que con otras aplicaciones semejantes y mejora el trabajo de edición que se quiera hacer en ellos. Esperamos y deseamos que encontrareis eminentemente útil esta productiva herramienta.

Kev Smith **BAW044**

---

[1] ***N.d.T.:*** Puesto que este software puede utilizarse con las dos últimas versiones del software Flight Simulator de Microsoft, se ha utilizado el término Simulador de Vuelo para referirse a cualquiera de los dos, indistintamente. Cuando el texto original se ha referido específicamente a una sola de las dos versiones del Flight Simulator, entonces se la ha citado específicamente usando los términos FSX y FS2004 (o FS9).

[2] ***N.d.T.:*** Ver el capítulo **ANEXOS** al final del documento.

1.4. Código abierto sí, pero, bajo ¿qué licencia?

Este paquete de software se concede bajo una licencia GPL v2 con la excepción Classpath. Podéis encontrar el código fuente y las últimas versiones del programa en:

http://sourceforge.net/projects/fs-sceditor/

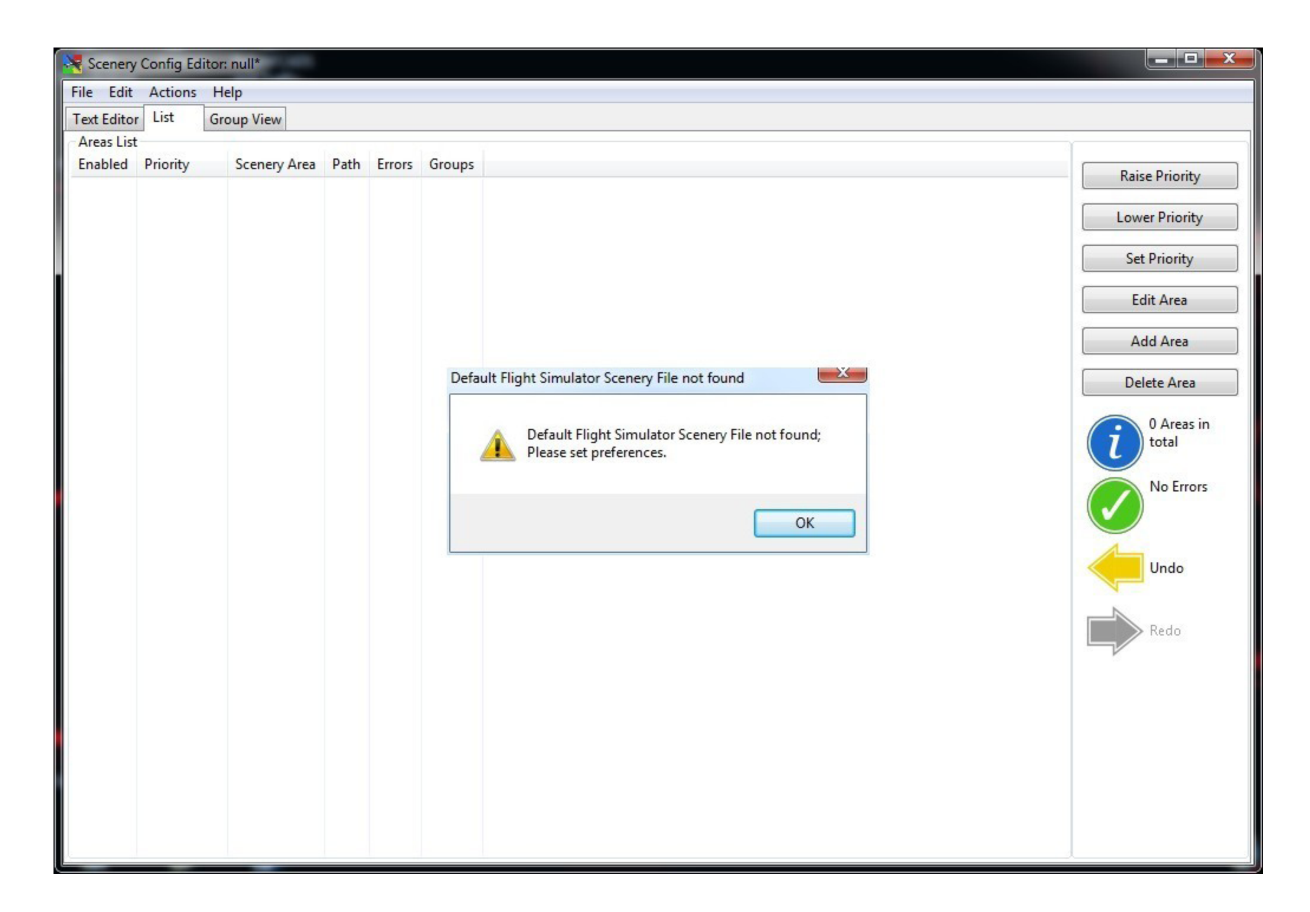
Noticias sobre temas relativos al soporte de producto, errores conocidos y seguimiento del estado de las peticiones para incorporarle nuevas herramientas y funciones también se pueden encontrar allí. Las nuevas versiones también se publican aquí:

http://sourceforge.net/projects/fs-sceditor/files/

2. CONFIGURACION INICIAL

Os aconsejamos encarecidamente que hagáis copias de seguridad de los archivos scenery.cfg *que tengáis en vuestro ordenador antes de utilizar este programa. Estamos convencidos que nuestro programa es seguro y lo hemos estado utilizando nosotros mismos. No obstante, no afirmamos que éste sea perfecto y sin errores, y declinamos cualquier responsabilidad por daños y perjuicios que pudieran producirse en los archivos de vuestro Simulador de Vuelo, de producirse alguno. Aplicamos la habitual cláusula de renuncia de garantía; por favor, leeros el archivo de la Licencia. (Recordad que la función* "Save as" *(*"Guardar como"*) siempre la podéis utilizar para salvaguardar vuestros archivos de escenarios originales).*

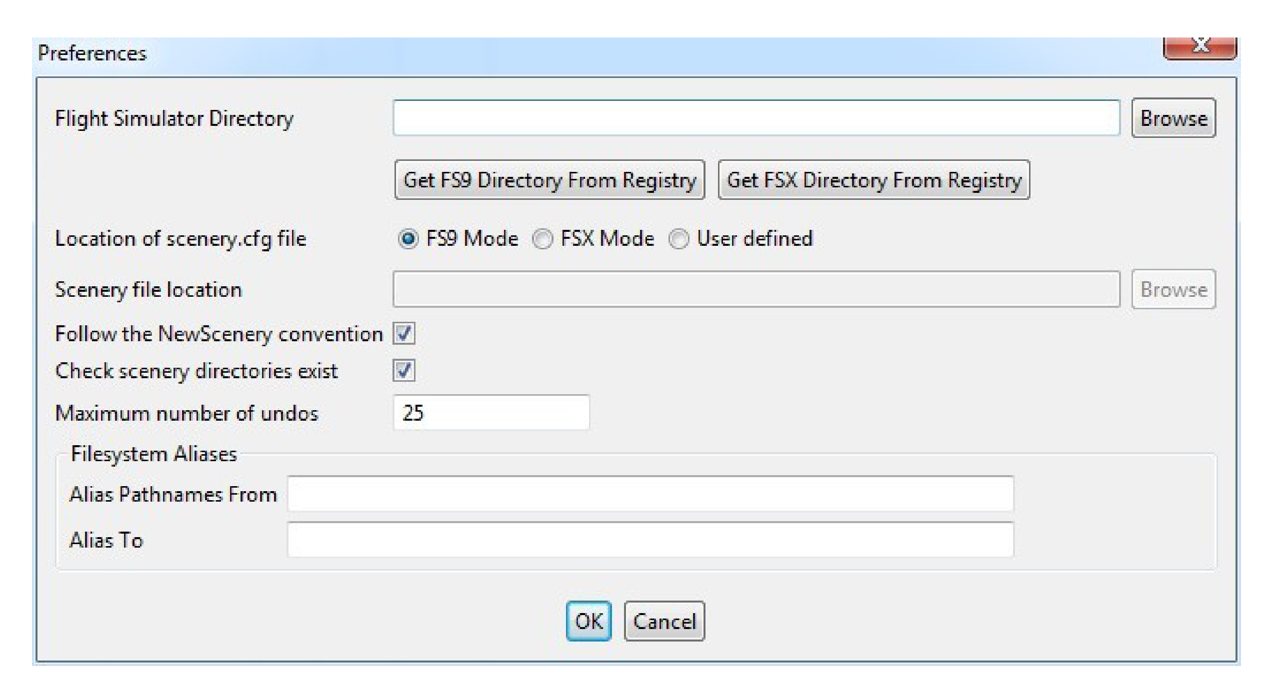
Al ejecutar la aplicación por primera vez se os mostrará la ventana de puesta en marcha con un cuadro de advertencia. Una ventana como la mostrada en la siguiente figura. Haced clic sobre el botón [Ok][3].



I Pantalla Inicial (Primer Arranque)

[3] ***N.d.T.:*** Todos los "clic" que aparecen en el texto se han de considerar que se realizan con el botón IZQUIERDO del ratón, excepto que se especifique explícitamente lo contrario.

Esto os llevará al cuadro de diálogo "Preferences" ("*Preferencias*") en el que, o bien deberéis seleccionar el botón correspondiente al tipo de Simulador de Vuelo requerido (FS2004 / FSX), o bien navegar por entre los directorios de vuestro ordenador hasta encontrar aquél dónde se encuentra el Simulador de Vuelo que queréis, o vais a, utilizar.

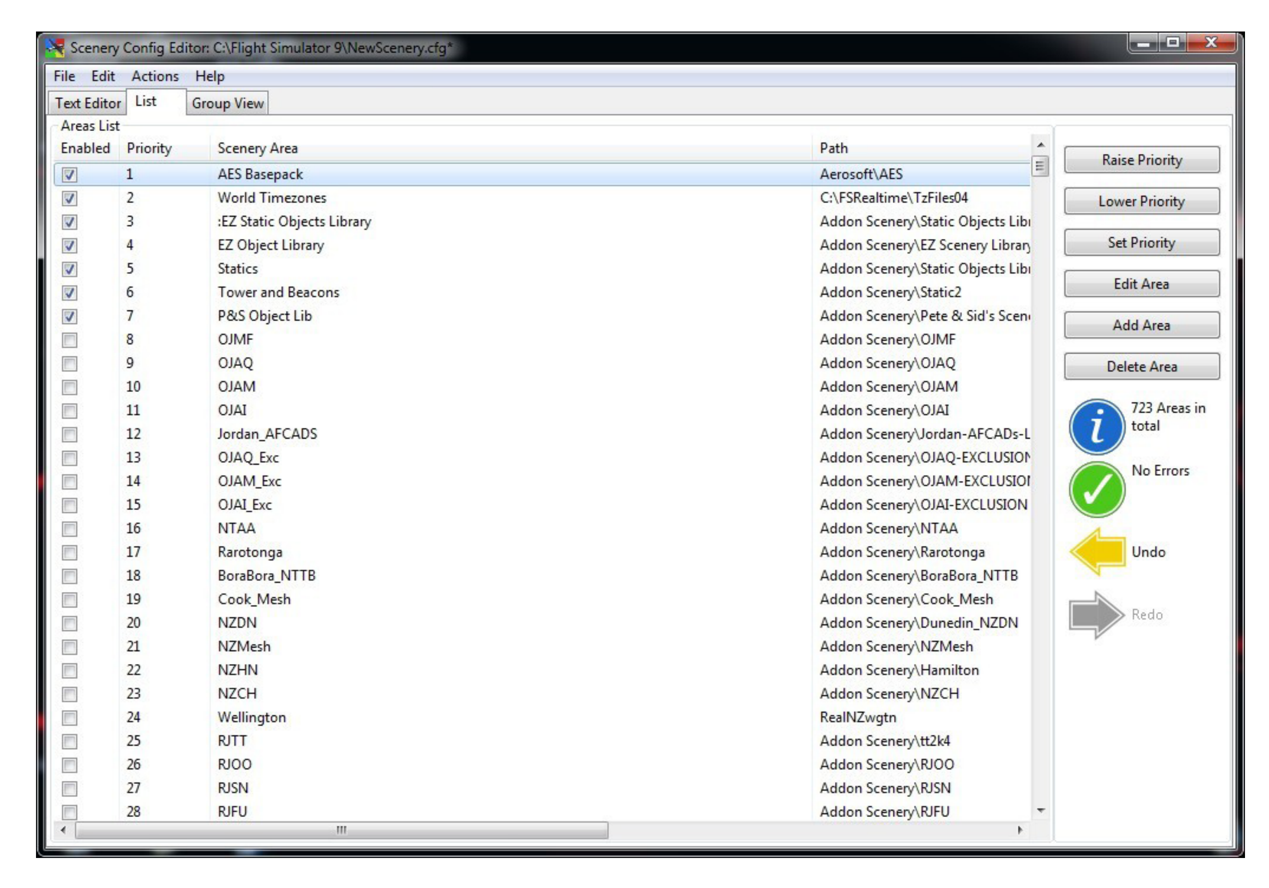


II Cuadro de diálogo Preferencias

Hay una serie de opciones adicionales en ese cuadro de diálogo y, si estáis utilizando un sistema de almacenamiento de archivos en red, tal vez queráis ya establecer, mediante alias, los directorios de archivos de la red que utilizareis. En caso contrario, dejad esos campos de definición de alias en blanco y eso sí, en todo caso, mantened la opción "Follow the NewScenery convention" (*"Continuar con el criterio del NewScenery"*) activada. Leed, por favor, los apuntes técnicos que encontrareis más adelante en este manual.

Cuando después hagáis clic en el botón [Ok], entonces se os cargará el archivo de escenarios por defecto establecido en el campo "Scenery file location" (normalmente, el scenery.cfg). El programa cargará dicho archivo por defecto de ahora en adelante.

Todos los usuarios de nuestro programa deberán hacer el procedimiento antes descrito que, una vez haya sido realizado, se les mostrará en una nueva ventana (la correspondiente a la de la pestaña "List", ("Lista"), por ser esta la pestaña activa) una tabla con todos los escenarios que se tienen declarados, en ese momento, en el archivo de escenarios por defecto mencionado en el párrafo anterior. Esa ventana será como la que podéis ver a continuación.



III Ventana de la pestaña Lista

Suponiendo que todo se os aparece como lo que se ve en la figura anterior (aunque la tabla adaptada a vuestros escenarios) y, si no sois técnicos informáticos, por favor, id directamente a la sección* 3. USO DEL PROGRAMA *que encontrareis más adelante.

2.1. Apuntes Técnicos

1. Si habéis configurado el programa para el FS2004 y ahora queréis utilizar el FSX, podréis hacerlo si establecéis este cambio utilizando la opción "Preferences" ("*Preferencias*") del menú "Edit" ("*Editar*") y, a continuación, utilizáis la función "Open default scenery file" ("*Abrir el archivo de escenario por defecto*") en el menú "File" ("*Archivo*").

2. La función "Follow the NewScenery convention" ("*Continuar con el Criterio del NewScenery*") debería estar activada casi siempre, por no decir siempre. Con este criterio, cuando abráis el archivo scenery.cfg por defecto, éste se guardará con el nombre NewScenery.cfg. Ello ayuda al Simulador de Vuelo a percatarse de que se ha producido un cambio en el archivo scenery.cfg. **Esto es lo que queremos que suceda**. Tan sólo sed conscientes que cuando

abrís el archivo scenery.cfg por defecto, al guardarlo lo hará como NewScenery.cfg y no como scenery.cfg.

3. Si estáis utilizando un sistema de almacenamiento de archivos en red, quizás preferiríais utilizar las opciones del sistema de directorios y archivos mediante alias. Este sistema os permitirá establecer relaciones entre un directorio y otro; es decir, si tenéis el directorio "C:\A\Mapped\Folder" asignado como la unidad de red "Y:" entonces será preferible utilizar este sistema de alias[4]. Si esto no es vuestro caso, entonces dejad la sección Filesystem Aliases del cuadro de diálogo "Preferences" ("*Preferencias*") en blanco.

4. El directorio de instalación por defecto del Flight Simulator X es: "%ALLUSERSPROFILE%\Microsoft\FSX". Si eso no fuera correcto en vuestro caso, entonces deberéis establecer manualmente la ruta hasta el directorio dónde realmente se ha instalado el FSX. Con nuestras pruebas, hemos descubierto que el otro archivo scenery.cfg del FSX no parece que se actualice y permanece con su contenido básico inalterado a fin de ser utilizado en el caso de producirse una corrupción desastrosa del archivo scenery.cfg que sí se utiliza. Creemos que el uso del criterio NewScenery.cfg preserva que el FSX tenga que utilizar dicho archivo. Por favor, contactad con nosotros si tenéis problemas con él.

5. La clave del registro que nuestro programa busca, por defecto, para el FS2004[5] es:

   HKLM/software/Microsoft/Microsoft Games/Flight Simulator/9.0/Exe Path

   (Si cambiáis esta clave del registro de forma que su contenido ya no apunte al directorio donde habéis instalado el FS2004, nuestro programa no funcionará)

   La clave del registro que nuestro programa busca, por defecto, para el FSX es:

   HKLM/Software/Microsoft/Microsoft Games/Flight Simulator/10.0/SetupPath

   (Si cambiáis esta clave del registro de forma que su contenido ya no apunte al directorio donde habéis instalado el FSX, nuestro programa no funcionará)

   Por motivos de compatibilidad con los sistemas operativos Windows de 64 bits, también se comprueba el archivo WOW6432Node.

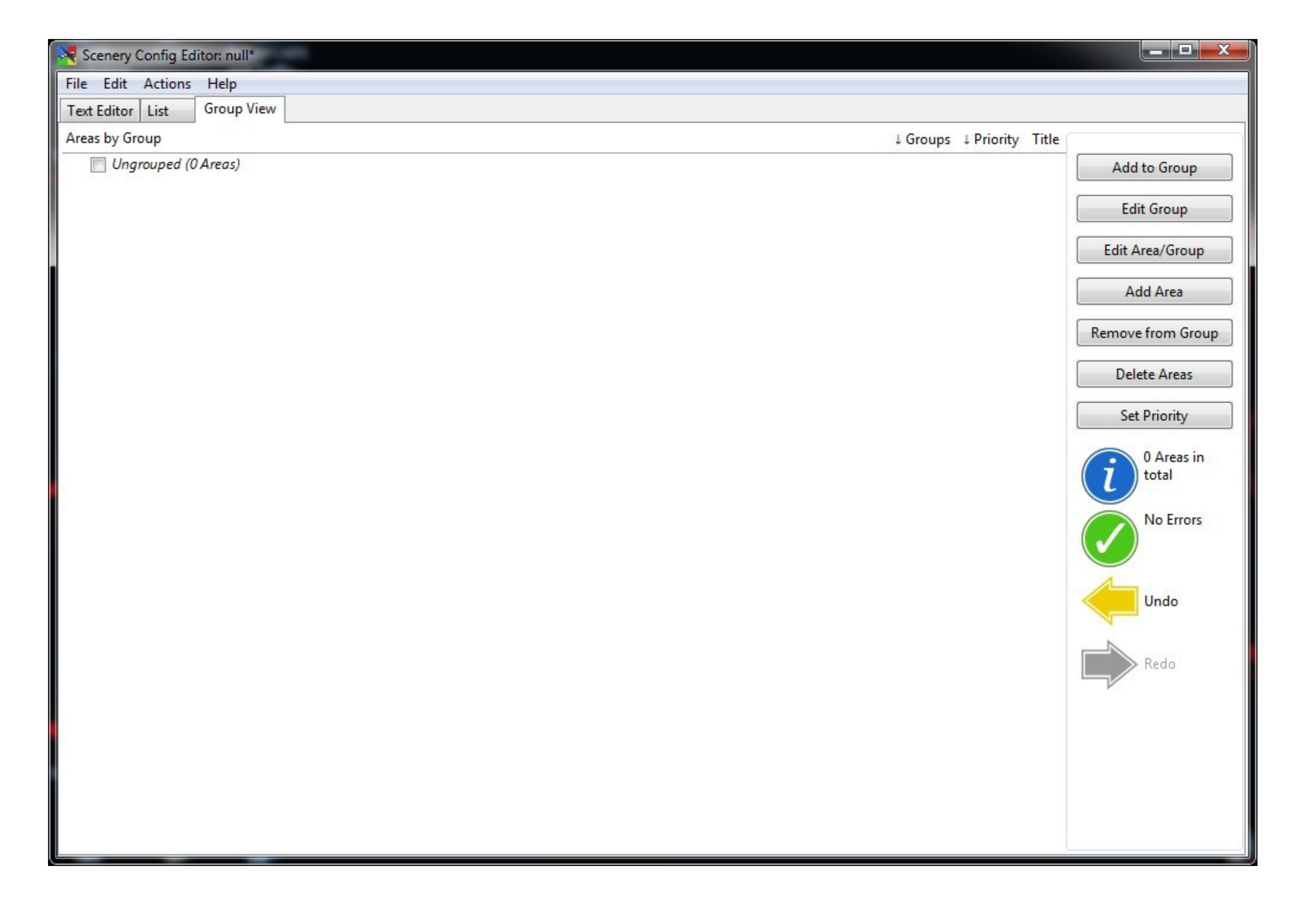
---

[4] ***N.d.T.:*** En el caso descrito en el texto original, el procedimiento a realizar seria escribir "C: \A\Mapped\Folder" en el campo de definición junto a "Alias Pathname From" e "Y:" en el campo de definición junto a "Alias to" de la sección "Filesystem Aliases" del cuadro de diálogo "Preferences" ("*Preferencias*").

[5] ***N.d.T.:*** Estas claves de registro por defecto las utiliza la función "Get FS9 Directory From Registry" ("*Tomar la ruta al directorio del FS9 a partir del registro*"), y su equivalente para el FSX, del cuadro de dialogo diálogo "Preferences" ("*Preferencias*"). Si en vuestro caso habéis cambiado el nombre del directorio donde realmente habéis instalado el Simulador de Vuelo, estableced la ruta hasta ese directorio en el cuadro de diálogo "Preferences" ("*Preferencias*"), campo de definición "Flight Simulator Directory" y ya no tendréis ningún problema con la aplicación.

3. USO DEL PROGRAMA

La primera vez que se ejecuta nuestro programa, y antes de continuar, es necesario seleccionar la pestaña “Group View” (“*Vista de los Grupos*”), la cual os mostrará una imagen como la que podéis ver a continuación.



IV Ventana de la pestaña Vista de los Grupos

Es en esta ventana donde se definen los grupos de áreas, concepto exclusivo de nuestro programa.

En esta ventana veréis una casilla de verificación titulada “Ungrouped” (“*No Agrupado*”) y, entre paréntesis, el número de áreas existentes en vuestro scenery.cfg que no han sido asignadas a grupos ni han sido habilitadas. Es en este momento cuando tendréis que decidir qué criterios utilizareis para definir los grupos, es decir, definir agrupaciones de áreas: por países, por continentes, por hemisferios, por planes de vuelo, etc. Si seleccionáis cualquier número de estas áreas, y hacéis clic en el botón “Add to group” ("*Añadir al grupo*") que encontrareis en el panel de herramientas situado a la derecha, obtendréis una lista desplegable y editable que contendrá todos los grupos que

ya hubierais establecido con anterioridad y la opción de crear uno nuevo. (Podéis seleccionar múltiples áreas utilizando la combinación de teclas {Ctrl}+clic o {Mayús}+clic).

Lo ideal sería crear un grupo en el que estuvieran todos los escenarios por defecto que se incluyen en la instalación básica del Simulador de Vuelo (mirad "Cómo crear el grupo zzzbasic" en la sección **6. LA PESTAÑA "GRUP VIEW" (VISTA DE LOS GRUPOS** *que encontrareis más adelante). Este grupo básico debería estar permanentemente habilitado. Así que, cuando vayáis añadiendo más i más escenarios, sería una buena medida ponerlos en otros grupos, de forma que, de producirse un inoportuno* ***CTD***[6] *y desconocierais qué archivo o archivos son los culpables de haberlo producido, todo lo que necesitareis realizar para encontrarlos será deshabilitar todos los grupos excepto el "zzzbasic" y re-arrancar el Simulador de Vuelo. Una vez arrancado, entonces vais habilitando los grupos, uno a uno, hasta que el* ***CTD*** *se vuelva a producir. Entonces ya sabréis qué grupo de escenarios es el culpable. Sabido esto, deshabilitad todas las áreas dentro de ese grupo, excepto una cualquiera de ellas y volved a ejecutar el Simulador de Vuelo. Ahora, sucesivamente, habilitad una a una el resto de las áreas del grupo hasta que el fallo vuelva a producirse. Al final, y con este método, sin duda daréis con el área, y, por ende, con el escenario, culpable del fallo.*

Una vez que hayáis seleccionado qué grupos y áreas queréis que estén habilitadas, podéis guardar vuestro archivo "scenery.cfg" utilizando la función "Save" ("*Guardar*") del menú "File" ("*Archivo*") o bien pulsando la combinación de teclas {Ctrl}+{s}. Ahora, vuestro archivo "scenery.cfg" habrá quedado modificado a fin de reflejar los cambios que habéis hecho. Que estos cambios son efectivos se pondrá de manifiesto cuando, al arrancar el Simulador de Vuelo, se generen nuevos índices de escenario. Podéis verificar estos cambios seleccionando la opción de mostrar la "Biblioteca de escenarios" en la pantalla inicial del Simulador de Vuelo.

Recordad que no se llevará a cabo ningún cambio, ni se tendrá en cuenta lo que hagáis con nuestro programa, hasta que no hagáis clic en la función "Save" ("*Guardar*") del menú "File" ("*Archivo*") o pulséis la combinación de teclas {Ctrl}+{s}. Así que, si os encontráis en un lío o no sabeis cómo seguir,…, y no habéis hecho clic en la función "Save" ("*Guardar*") del menú "File" ("*Archivo*"), ni habéis pulsado la combinación de teclas {Ctrl}+{s}, entonces sólo tendréis que cerrar el programa, rearrancarlo y empezar de nuevo. Nada habrá sido cambiado.

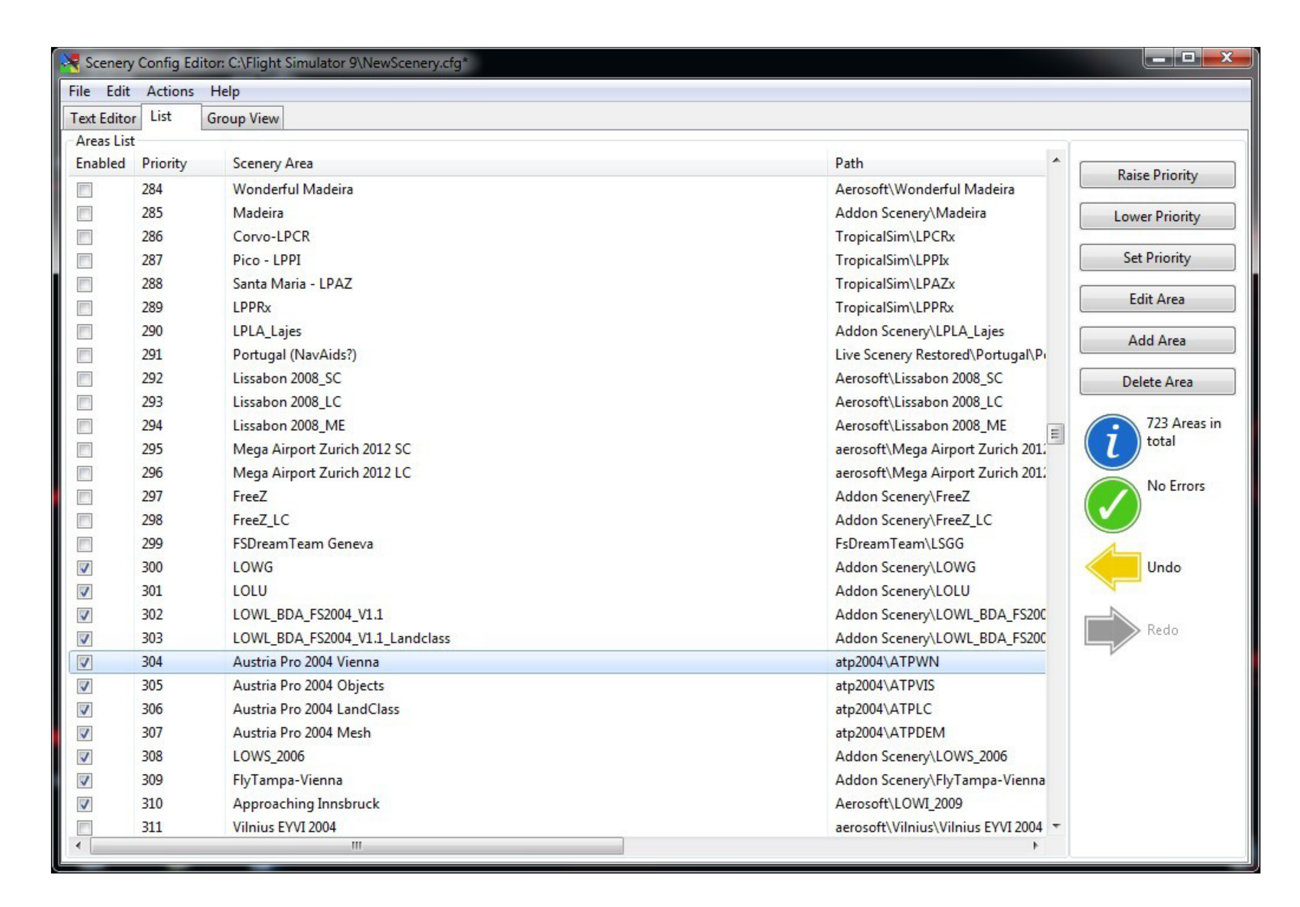
Para instalar un nuevo escenario tan sólo necesitareis hacerlo según las instrucciones que se incluyan en el paquete de software del escenario y, una vez terminada dicha instalación, el escenario se deberá mostrar en la parte superior de la tabla, en la ventana correspondiente a la pestaña "List" ("*Lista*"). Ahora lo podréis manipular como se ha descrito anteriormente. También podéis utilizar el botón "Add area" ("*Añadir área*"), en la ventana de la pestaña "List" ("*Lista*"), para añadir un escenario directamente. (Tened en cuenta, sin embargo, que algunos programas de instalación automatizada no utilizan la convención del NewScenery.cfg, y, por tanto, sería mejor ejecutar el Simulador de Vuelo antes de cualquier instalación de nuevos escenarios a fin de que éste reconozca los últimos cambios que se han producido en la Biblioteca de Escenarios).

---

[6] ***N.d.T.:*** CTD = CRASH TO DESKTOP. Este acrónimo de frase corresponde a un cierre y salida del programa y retorno inmediato al escritorio debido a un error interno del PC, motivado, normalmente, por un error en la gestión de la memoria RAM.



4. LA PESTAÑA “LIST” (LISTA)



V Ventana de la pestaña Lista

La existencia de la pestaña “List” (“*Lista*”) está motivada para ser un espejo de las herramientas del editor de la “Scenery Library” (“*Biblioteca de Escenarios*”) del Simulador de Vuelo. Dispone de las mismas herramientas que dicho editor, pero, al nuestro, le hemos añadido el botón “Set priority” ("*Establecer prioridad*") y la función de editar el escenario que se quiera con sólo hacer doble clic en él. (Que ambos editores deberían compartir una misma semántica resulta bastante obvio!).

En esta ventana también podréis hacer servir la función “Drag & Drop” (“*Agarrar y Soltar*”), ordenar los registros de la tabla haciendo clic en el título de cabecera de las columnas y hacer selecciones múltiples de escenarios. La utilización de “Arrastrar y Soltar” a una serie de escenarios establecerá la prioridad de cada escenario que se ha movido a aquella que le correspondería según su nueva posición en la tabla de escenarios. Este procedimiento utiliza la misma operatividad que el botón “Set priority” ("*Establecer prioridad*"); pero os advertimos que, si la tabla no está ordenada por orden de prioridad, lo anterior puede comportar un resultado contrario al deseado. La función “Set priority”

("*Establecer prioridad*") para múltiples escenarios, los agrupará a todos ellos, hacia arriba de la lista y les asignará números de prioridad consecutivos. Las funciones “Rise” y “Lower” ("*Subir*" y "*Bajar*") no realizan dicha agrupación pero aumentarán/disminuirán, de una en una, las respectivas prioridades, y por ende su posición dentro de la tabla, de escenarios individuales.

La función “Find” ("*Buscar*”), ejecutada desde el menú “Edit” (“*Editar*”), o con la combinación de teclas {Ctrl}+{f}, marcará de color rojo todos los escenarios que se hayan encontrado y os informará de su cantidad. La función “Find again” (“*Buscar de nuevo*”), o con la tecla {F3}, os mostrará el siguiente escenario marcado en color rojo.

Podéis añadir un marcador de color a los escenarios utilizando los colores para marcar que encontrareis en el cuadro de diálogo “Add/Edit Area” (“*Añadir/Editar Área*”). Estos son sólo marcadores visuales para ayudaros a identificar los escenarios y, hoy por hoy, no se pueden hacer servir para realizar reordenaciones de los escenarios.

Finalmente, las áreas se comprueban automáticamente para buscarles un buen número de posibles errores. Si éstos se encuentran, entonces se os mostrará tal evento con una cruz roja en la sección de informaciones (en el panel de herramientas, el situado a la derecha), bajo los botones e íconos. Si sólo un área determinada presentara un error, entonces se os señalará esto con un triángulo de advertencia de color rojo que aparecerá en una columna de la fila dónde está el área con problemas y, en la columna de errores, se os mostrará información que explica qué error es y a qué es debido. Los principales errores que se mostraran como se acaba de describir incluyen: las áreas que no tienen un único nombre identificativo (el triángulo aparece en la columna “Scenery area” (“*Área del escenario*”) correspondiente), los escenarios que no tienen rutas de localización únicas (el triángulo aparece en la columna “Path” (“*Ruta*”) correspondiente) y, si tenéis activada la opción de comprobación de la existencia del directorio del escenario, las zonas de vuestro ordenador dónde no ha sido posible encontrar la ruta al directorio que las contiene (el triángulo aparece en la columna “Path” (“*Ruta*”) correspondiente).

Si deseáis encontrar rápidamente los escenarios que tienen errores, podéis desplazaros a la columna “Errors” (“*Errores*”) y hacer clic en el título de su cabecera. Esto reordenará la tabla y moverá todos los escenarios con errores al principio de ella. Haciendo clic en el título de su cabecera una segunda vez provocará el efecto contrario, los llevará a la parte inferior. También podéis hacer clic en el ícono cruz roja que habrá en la sección de informaciones, como se ha descrito anteriormente, con lo que el programa seleccionará todas las áreas que tienen errores.

RECORDAD: Ninguna acción que hagáis nada cambia hasta que guardéis vuestro trabajo utilizando la combinación de teclas {Ctrl}+{s} o eligiendo la función “Save” (“*Guardar*”) del menú “File” (“*Archivo*”). Si estáis editando el archivo de escenarios por defecto, el scenery.cfg, entonces la función “Save” (“*Guardar*”) hará que se guarde como NewScenery.cfg en lugar de hacerlo como scenery.cfg.

4.1. Apuntes Técnicos

1. El término “Priority” (“*Prioridad*”)[7] ha de interpretarse con el sentido con el que está establecido en el Simulador de Vuelo, es decir: número de prioridad bajo => alta prioridad => número de capa alto.

---

[7] ***N.d.T.:*** Ver el capítulo **ANEXOS** al final del documento.

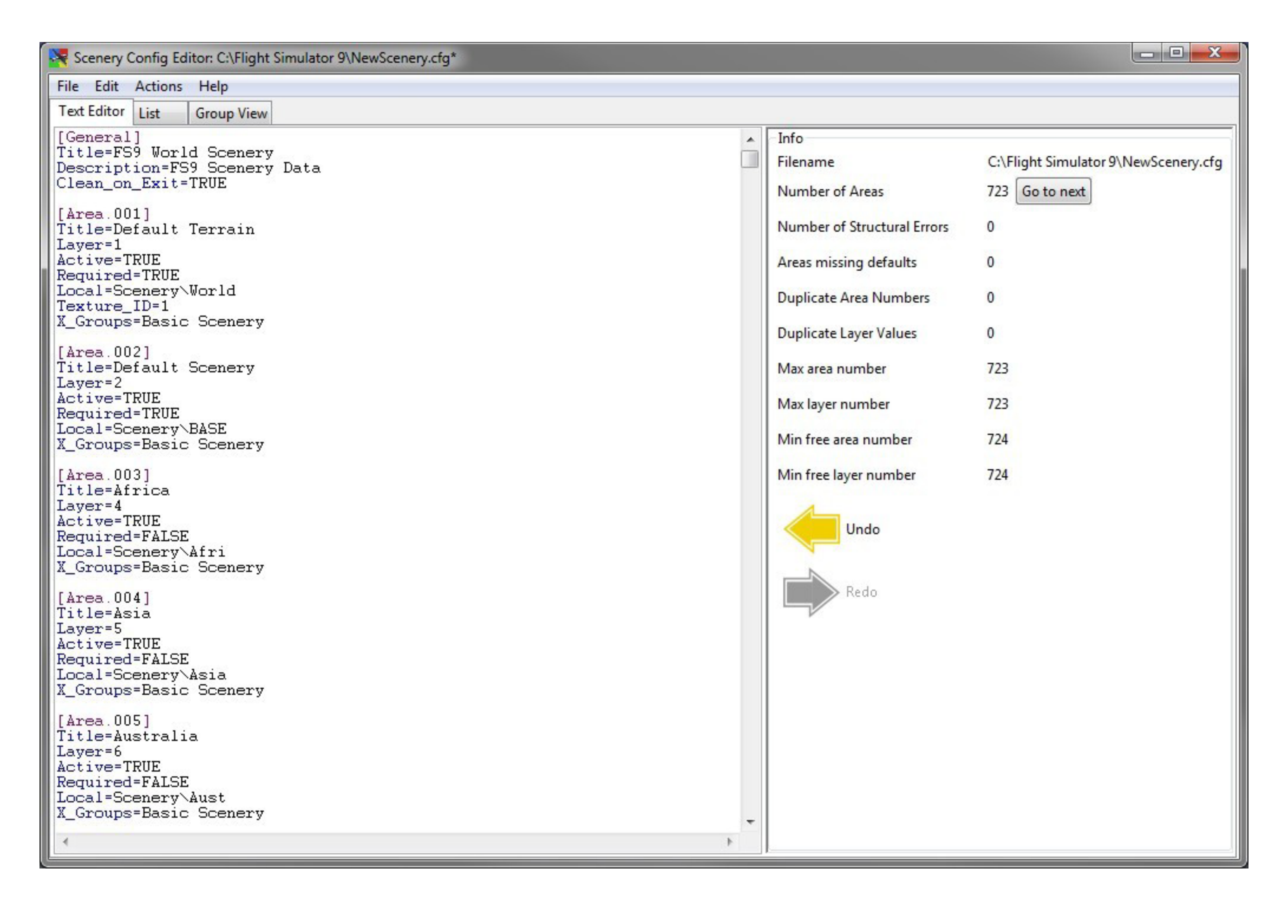


2. Con tal de solucionar posibles problemas que pudieran haber en vuestro archivo scenery.cfg, lo siguiente se reparará automáticamente cuando seleccionéis la pestaña "List" ("*Lista*") o la "Group View" ("*Vista de los Grupos*"): los escenarios con valores duplicados de "Layer" ("*Capa*") se reescriben y las áreas con claves "Required" ("*Indispensable*") se habitan automáticamente.

Página en blanco expresamente.

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)

5. EL "TEXT EDITOR" (EDITOR DE TEXTO)



VI Ventana del Editor de Texto

Si hay algún error en la estructura del archivo scenery.cfg, o simplemente os gusta ver el código interno de este archivo tal y como se ha escrito, entonces estáis de suerte, podréis verlo, ya que se os mostrará tanto su código, como su estructura interna. En caso de que hayan errores en su estructura, esto se traducirá en que veréis líneas de código resaltas.

Los errores estructurales, si hay, estarán resaltados en color rojo. En este caso, en el panel situado a la derecha de la ventana existirá un botón "Next" ("*Siguiente*") que os llevará al siguiente error estructural que deberéis arreglar.

Áreas con números de área duplicados tendrán sus números resaltados en color rojo intenso. Otra vez, por medio del botón "Next" ("*Siguiente*") se os mostrará el siguiente error.

Deberéis proceder de la misma manera para las áreas con número de "Layer" ("*Capa*") duplicado.

El número mínimo de áreas libres y “Layers” (“*Capas*”) se enumeran en el panel que se encuentra a la derecha de la ventana para poder ayudaros en la edición manual del archivo.

5.1. Apuntes Técnicos

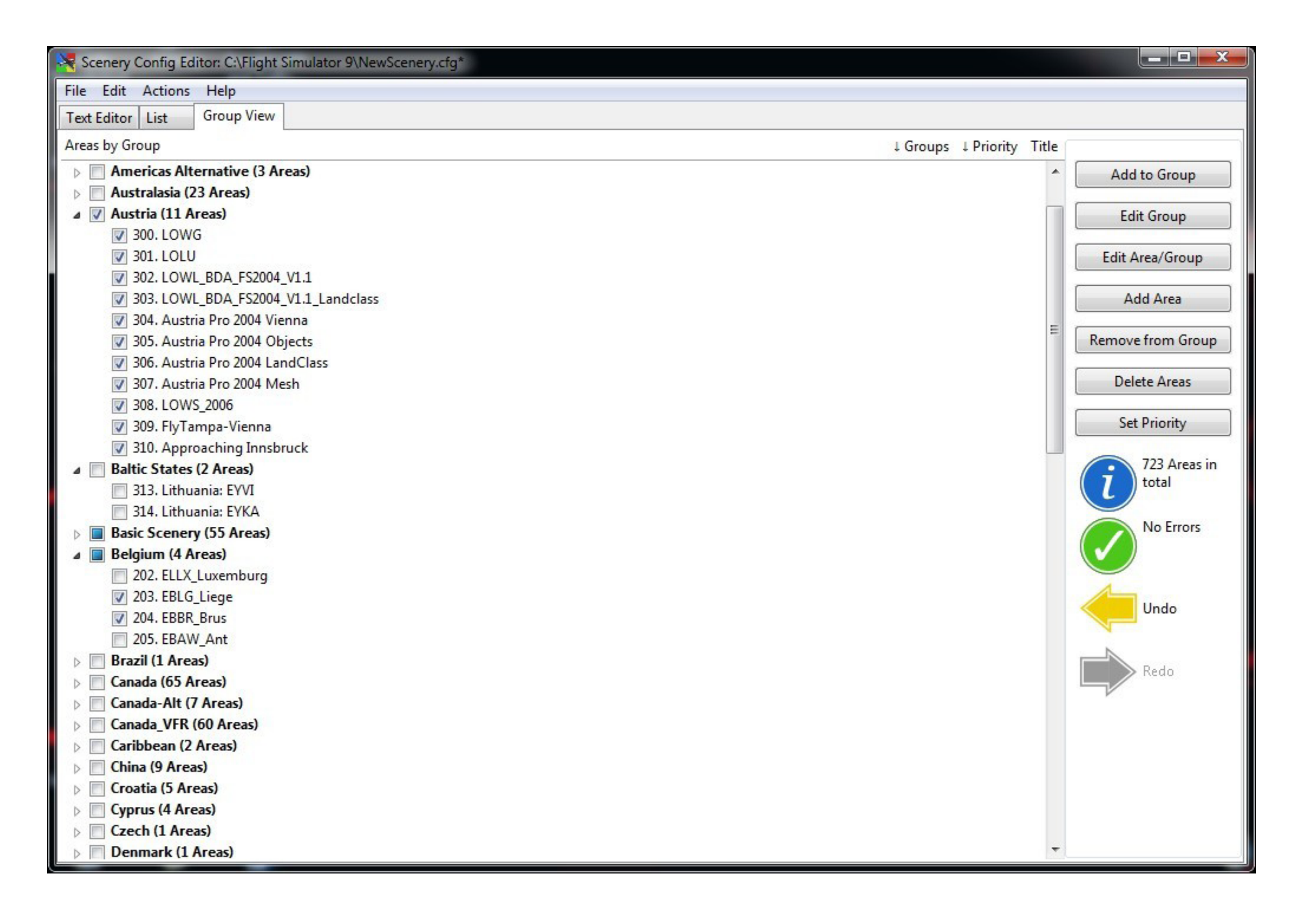
1. El editor espera una serie de asignaciones para las áreas, las cuales se han de establecer y que serán las que se consideraran por defecto. Estas asignaciones son: “Title” (“*Nombre*”), Activa, “Required” (“*Imprescindible*”), Local[8] y X_Grups. No os preocupéis en absoluto por los valores de los “X_Grups”, ya que tan solo los utiliza este editor (el nuestro) para definir el contenido de los grupos. Si este campo se deja sin rellenar o está ya vacío para alguna área, esto querrá decir que dicha área no se la incluirá en ningún grupo.

2. Seriamente os recomendaríamos no cambiar el número de área de les áreas que utilizáis normalmente. Pero, si realmente queréis hacerlo, entonces suprimid el archivo SCENERY.DAT que encontrareis en el directorio del escenario en el que queréis hacer lo antes mencionado. (*Al Simulador de Vuelo no le gusta nada que se juegue con sus cosas.*)

3. Los números de “Layer” (“*Capa*”) se utilizan para calcular la prioridad cuando se cambia de la ventana actual a la que se visualiza con las pestañas “List” (“*Lista*”) o “Group View” (“*Vista de los Grupos*”). Se reescribirán todos ellos para que sean contiguos tras utilizar estas vistas y para que representen las prioridades definidas en estos puntos de vista. Es decir: “Layer” (“*Capa*”) con número alto => “Layer” (“*Capa*”) con prioridad alta => número de prioridad bajo.

[8] ***N.d.T.***: “Title” = Nombre con el que se identifica el escenario. “Active” = Área habilitada (valor TRUE) o inhabilitada (valor FALSE). “Required” = Área imprescindible (valor TRUE) o área no imprescindible (valor FALSE). “Local” = Ruta al directorio donde está instalado el escenario. El valor de “Layer” (“Capa”) se establece automáticamente en función de la posición del escenario en la tabla.

6. LA PESTAÑA "GRUP VIEW" (VISTA DE LOS GRUPOS)



VII Ventana de la pestaña Vista de los Grupos

Aquí es, justamente, donde empiezan las prestaciones distintivas de este editor.

Por defecto, todas las áreas están disgregadas, no agrupadas. Lo usual es que se dese crear un grupo de escenarios básico en el cual estén todos aquellos que forman parte de los escenarios base iniciales del Flight Simulator. La forma más sencilla de hacerlo es seleccionar [9] todos los escenarios básicos del Flight Simulator, cosa que haremos utilizando la combinación de teclas {Mayús}+clic, para seleccionar múltiples escenarios consecutivos, o la {Ctrl}+clic, para seleccionarlos individualmente. Una vez los hayáis seleccionado, haced clic en "Add to Group" ("*Añadir al grupo*"). Llamad a este grupo tal como "zzzbasic", esto os ayudará a diferenciarlo de todos los demás grupos que creéis. Puesto que, normalmente, se desea que este grupo permanezca habilitado permanentemente, entonces no le introduzcáis escenarios que no queráis tener permanentemente habilitados y, si os habéis dejado u olvidado alguno que, en cambio, si queríais tenerlo permanentemente habilitado,

[9] ***N.d.T.***: La herramienta "Seleccionar" resaltará cada escenario seleccionado a efectos de señalización y confirmación.

usad la herramienta "Arrastrar y Soltar" para incorporarlo al grupo o, utilizad, de nuevo, la función "Add to Group" ("*Añadir al grupo*").

Mirando las áreas que os quedan, podréis decidir si queréis crear grupos para que cubran planes de vuelo concretos o bien realizar otros tipos de clasificaciones: por países, por continentes, por regiones, por zonas geográficas, etc. Cada una de las áreas que tengáis se puede añadir a múltiples grupos, no sólo a un único grupo. Os recomendamos, sin embargo, que no añadáis ningún escenario básico fuera del que hemos descrito con anterioridad. Os reiteramos, podréis incorporar escenarios a grupos utilizando la herramienta "Arrastrar y Soltar" para incorporarlos a uno o a varios grupos o bien utilizad la función "Add to Group" ("*Añadir al grupo*").

Una vez creados, los grupos permiten habilitar todas las áreas incluidas en él de una sola vez haciendo clic en su respectiva caja de verificación de habilitación. Haciendo clic en la caja de verificación de un grupo habilitará todas las áreas en él incluidas y, haciendo clic de nuevo en ella, las deshabilitará. En decir, tened en cuenta que, haciendo clic en una caja de verificación correspondiente a un grupo, habilitará todas las áreas contenidas en él (función "Ticked tickbox"); y, volviendo a hacer clic en ella, las deshabilitará todas (función "Empty tickbox"). Ahora bien, podéis habilitar/deshabilitar áreas individuales contenidas en un grupo concreto haciendo clic en sus respectivas cajas de verificación. No es posible deshabilitar las áreas básicas que se instalan por defecto al instalar el Simulador de Vuelo, ya que son indispensables e imprescindibles para que el programa se ejecute.

Similar a las funciones que se encuentran en la pestaña "List" ("*Lista*") descrita anteriormente (Ver el capítulo **4. LA PESTAÑA "LIST" (LISTA)**, podéis buscar escenarios concretos utilizando la función "Find" ("*Buscar*"); no obstante, tened en cuenta que en la presentación actual, "Group View" ("*Vista de los Grupos*"), no se realizan búsquedas en el nombre de la ruta al escenario. Los marcadores también se muestran para áreas que ja han sido configuradas.

7. EL MENU "ACTIONS" (ACCIONES)

En el menú "Actions" ("*Acciones*") encontrareis un pequeño grupo de herramientas.

La primera de éstas es la "**Generate from directory**" ("*Generar desde un directorio*"). Esta herramienta permite elegir un disco o directorio cualquiera de vuestro ordenador y escanearlo para buscar, en él, directorios de escenarios. Si se encuentra alguno, y éste no se encuentra actualmente catalogado en vuestro archivo scenery.cfg, entonces lo añadirá, con prioridad 1, en un nuevo grupo. Lo mismo realizará, si se encuentran varios directorios en la misma situación. Recomendamos que utilicéis esta herramienta para buscar, dentro de un directorio aglutinador de escenarios, subdirectorios que contengan escenarios individuales. Por ejemplo: si almacenáis vuestros escenarios individuales dentro del directorio común "Addon Scenery" del Simulador de Vuelo, esta herramienta os permitirá buscarlos. También podéis utilizarla para buscar el propio directorio de instalación de vuestro Simulador de Vuelo.

Por favor, tened en cuenta que la ejecución de esta herramienta puede emplear mucho tiempo en caso de que tengáis una estructura de directorios muy grande. Por ello, no la apliquéis a la raíz de vuestro disco duro C:\!!!!!

Otra herramienta es "**Normalize local path**" ("*Normalizar las rutas locales*"). Esta herramienta elimina cualquier referencia a la ruta hasta el directorio del Simulador de Vuelo dentro del archivo scenery.cfg. Esto es importante si estáis utilizando almacenamiento de archivos en unidades de red, y también con ciertas utilidades. Por ejemplo: si tenéis un escenario con la ruta "C:\Archivos de programa\Microsoft Games\Flight Simulator 9\Addon Scenery\Rabbits" y "C:\Archivos de programa\Microsoft Games\Flight Simulator 9" es el directorio donde está instalado el Simulador de Vuelo[10], entonces, con esta herramienta, la denominación de la ruta hasta el directorio se *normalizará* a tan solo: "Addon Scenery\Rabbits". Desaparece el tramo de ruta "C:\Archivos de programa\Microsoft Games\Flight Simulator 9\"

La herramienta "**Fix duplicate area numbers**" ("*Reparar números de área duplicados*") es más técnica y sólo la recomendamos utilizar si, previo a su uso, habéis suprimido el archivo SCENERY.DAT de los directorios de área en cuestión. Os proporcionamos esta herramienta para ayudaros en la reparación de archivos scenery.cfg altamente caóticos y en los que, a múltiples áreas, se les ha dado el mismo número de área. No es una cosa que ocurra normalmente, pero repararlo es lo suficientemente complejo como para requerir este tipo de herramienta.

La herramienta "**Add defaults to area**" ("*Añadir por defecto a una Área*") sólo es relevante para este editor de texto. Al entrar en la pestaña "List" ("*Lista*") o en la "Group View" ("*Vista de los Grupos*"), esto se hace automáticamente.

La herramienta "**Delete DAT files**" ("*Suprimir archivos DAT*") hace que el Flight Simulator esconda el contenido de los directorios de escenarios que utilizan estos archivos (normalmente, suele sólo ser el archivo SCENERY.DAT) excepto los propios ficheros .DAT. A veces, éstos archivos DAT se tornan obsoletos y provocan errores. Porqué sucede esto lo desconocemos, pero sospechamos que estos archivos DAT, de alguna manera, están relacionados con el número de área que se encuentra en el archivo scenery.cfg por lo que es recomendable que, si fuerais a cambiar números de área,

[10] ***N.d.T.:*** En este ejemplo se trata del FS2004. Lo mismo ocurriría con el FSX, pero con las respectivas denominaciones de directorios.

utilizarais previamente esta herramienta para suprimir los correspondientes archivos .DAT. Recordad, sin embargo, que el Simulador de Vuelo reconstruirá, durante su rearranque, todos los archivos .DAT que se hubieran suprimido.

Herramienta "**Reset Area and Layer Numbers and Reorder the file**" ("*Restaurar Áreas, Números de Capas y Reordenar el archivo*"). Algunos usuarios nos solicitaron una herramienta para poder reconstruir el archivo scenery.cfg de manera que los números de Area y "Layer" ("*Capa*") coincidieran y que se ordenaran, automáticamente, de forma ascendente dentro del propio archivo scenery.cfg. Tened en cuenta que esta función puede tener efectos desastrosos si el Simulador de Vuelo ha escondido sus propios índices y creemos, sinceramente, que sería mejor suprimir, previamente a su uso, todos los archivos SCENERY.DAT. *Ahora bien, si utilizáis esta herramienta y, tanto si habéis suprimido previamente los archivos SCENERY.DAT como si no lo habéis hecho, y, llegados a este punto, las cosas no os funcionan ni os están funcionado como os esperabais, os aconsejamos pidáis consejo en otros foros. No podemos ofrecer soporte técnico sobre las rutinas de inicialización de los Simuladores de Vuelo de Microsoft.* En versiones previas de nuestro programa implementamos una herramienta similar pero, al FS2004, no le gustó nada en absoluto. En dichas versiones habían, además, otros errores que nos condujeron a ser extremadamente cautelosos sobre la cuestión de cambiar los números de área. Por favor, guardad, previamente y bajo llave, vuestros archivos scenery.cfg si queréis utilizar esta herramienta!!. **Con la versión actual de la herramienta, a pesar de que, por lo que conocemos, su uso es seguro, no garantizamos que el Flight Simulator no lo rechace y, en represalia, sustituya vuestro archivo scenery.cfg con un archivo scenery.cfg pero sin ningún contenido, totalmente vacío**. De aquí la importancia de hacer copias de seguridad previas.

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)

8. EL MENU "RESTORE" (RESTAURAR)

El menú "Restore" ("*Restaurar*") es una nueva característica de nuestro editor. En los primeros desarrollos del programa decidimos utilizar el propio archivo scenery.cfg para que contuviera toda la información adicional sobre los grupos y los marcadores de color que generaría su uso. Esta decisión se tomó porque no había ninguna evidencia que ello perjudicaría al Simulador de Vuelo. También porque parecía mantener el mismo concepto de programación, "clave = valor", del archivo original y tampoco existía prueba alguna de que la eliminación de áreas deshabilitadas de dicho archivo proporcionara una eficaz optimización del Simulador de Vuelo. Todo fue bien. No obstante, existen herramientas comerciales y también escenarios disponibles en la red y comercios, que, eliminan claves del archivo scenery.cfg entrando en conflicto con nuestro programa. Hemos intentado contactar con los desarrolladores de estas herramientas y escenarios para hablar sobre este problema, pero no nos han contestado. Por tanto, hemos decidido continuar nuestro trabajo, pero, ahora, sin tenerlos en cuenta.

Hay un buen número de funciones y herramientas accesibles desde el menú "Restore" ("*Restaurar*"), pero, antes de explicarlas, es muy importante entender qué es un archivo de copia de seguridad, cuando se crea y cuando se actualiza. La copia de seguridad es, simplemente, una copia del último archivo scenery.cfg guardado, pero únicamente se actualizará si: guardáis uno nuevo, o bien uno modificado, sobrescribiendo el existente, al cerrar el editor, al abrirlo o al recargar el archivo scenery.cfg. Esto debería impedir una pérdida accidental de la información contenida en dicho archivo copia de seguridad cuando lo estéis editando pero, tenéis que ser conscientes de que, una vez lo hayáis recargado al editor o cerréis éste, se perderá la información más antigua.

Las funciones y herramientas de restauración disponibles son:

"**Restore Groups from Backup**" ("*Restaurar Grupos desde la Copia de Seguridad*"), restaura la información de los grupos a partir del archivo copia de seguridad. Esta fue nuestra premisa inicial con relación a las funciones de esta herramienta. Dispone de una serie de opciones: "Restore groups only for areas that don't have groups listed" ("*Restaurar grupos sólo para las áreas que no disponen de grupo en el listado*"), "Restore the missing groups from the backup" ("*Restaurar los grupos que faltan a partir de la copia de seguridad*") o, simplemente, "Overwrite the groups data with that in the backup" ("*Sobrescribir los datos de grupos con sus correspondientes que se encuentran en la copia de seguridad*"). También podéis restringir su alcance para aplicarlas únicamente a las áreas que hayáis seleccionado previamente.

"**Restore Deleted Areas from Backup**" ("*Restaurar la áreas eliminadas a partir de la copia de seguridad*") restaurará las áreas que están presentes en la copia de seguridad pero no en el archivo principal.

"**Overwrite Scenery from Backup**" ("*Sobrescribir un escenario a partir de la copia de seguridad*") simplemente copiará y sobrescribirá el contenido de la copia de seguridad, otra vez, sobre el archivo principal.

(*2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0*)



Página en blanco expresamente.

9. LOCALIZACIONES E INTERNACIONALIZACION

En esta versión, todas las cadenas de texto de la UI (*Interfaz de usuario*) han sido externalizadas fuera del código fuente y se han incorporado a un archivo "scenery_config_editor.properties" (éste es un archivo de propiedades de un entorno de programación JAVA). Este archivo de propiedades se puede encontrar en la sección "sce" dentro del archivo "lib\SceneryConfigEditor-$version.jar". A fin de proporcionar traducciones de la interfaz de usuario, todo lo que es preciso realizar será añadir una copia de dicho archivo en dicho directorio denominándolo como:

scenery_config_editor_LANGUAGECODE[_REGIONCODE].properties

No es necesario proporcionar traducciones para todas las claves del archivo. Mirad este como ejemplo:

scenery_config_editor_en_GB.properties

Página en blanco expresamente.

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)

10. HISTORICO

V1.1.3[11]

- Se ha ocultado el botón [Ok] cuando se guarda desde el cuadro de diálogo“Quit” (“*Salir*”).
  Hide OK dialog when saving from quit dialog.
- Se permite utilizar, opcionalmente, un comando en línea en el archivo scenery.cfg. Ahora se proporciona soporte a “SimStarter”.
  Allow command line choice of scenery config file. Now supports SimStarter.
- Se comprueba que archivos sin nombre o inexistentes no paran la ejecución del programa.
  Ensure that unnamed files and uncreated files work.

V1.1.2

- Programa adaptado para utilizar SWT 4.3.0.
  Moved to use SWT 4.3.0..
- Añadidas las opciones “Save” (“*Desar*”) y “Quit” (“*Sortir*”) al cuadro de diálogo “Exit” (“*Salir*”).
  Add save and quit option to exit dialog box.
- Reparado el error que se producía cuando el DND de múltiples directorios no se había activado.
  Fix bug with DND of multiple directories not being actioned.

V1.1.1

- El programa se asegura de que no se pueda crear un grupo sin ningún nombre y, también, de que se recorten aquellos que tengan un nombre demasiado largo.
  Ensure that you cannot create a group with an empty name and ensure they are always trimmed.
- Añadida una caja de verificación para establecer prioridades al cuadro de diálogo de edición de área.
  Added a set priority box to the edit area dialog.
- Creado el menú “Restore” (“*Restaurar*”) para evitar problemas con el programa FTX Central.
  Created Restore menu to workaround issues with FTX Central.
- Evitada la peculiaridad del Windows 7: No se comunica una notificación expandida.
  Workaround for windows 7 expand notification not being noticed.
- Reparado el error debido a la comunicación: eliminación del gadget durante su generación.
  Bug-fix for reported widget is disposed on generation.
- Hacer doble clic en “Remove/Add Area to Group” (“*Eliminar/Añadir Área a Grupo*”) se realiza, ahora, correctamente durante el cambio de nombre del grupo. (Posible solución para algunas notificaciones motivadas por “IllegalArgumentExceptions”).
  Double-check remove/add area to group is done correctly in rename group actions. (Possible fix for some IllegalArgumentExceptions.)
- El programa se asegura de que el renombrado de grupos no ocurra para aquellos que no disponen de éste.
  Ensure that no rename groups occur for null named groups.
- Recuerda la posición y tamaño de la última ventana abierta.
  Remember window size and position.
- Recuerda la última ruta de busqueda.

---

[11] ***N.d.T.:*** Puesto que en todo el histórico de versiones las descripciones de las funcionalidades, correcciones, comentarios, … introducidas en la aplicación y, en algunos casos, sus argumentadas explicaciones son demasiado austeras como para comprender lo que el autor del texto original ha intentado transmitir, he intentado ofrecer una traducción lo más literal posible, aunque con sentido. Pero, como esto no lo he podido cumplir con muchas de ellas, mantengo el texto original para conocedores del inglés. Pido disculpas al lector que desconoce dicho idioma, si no alcanza a entender lo traducido.

Remember last accepted browsed path.

- Se ha actualizado el código del programa para utilizar SWT 3.7.1.
  Moved to use SWT 3.7.1.

V1.1

- Añadidos los botones de "Undo/Redo" ("*Deshacer/Rehacer*") a las diversas pestañas.
  Add Undo/Redo buttons to the tabs.
- El buscador inicial de clase es, ahora, algo más robusto y se utiliza para garantizar que el directorio de trabajo está definido correctamente. Usará, ahora, la localización de la clase inicial para ayudarle a encontrar las bibliotecas.
  Make the initial class finder a little more robust, it used to rely on the working directory being set correctly. It will now use the location of the initial class to help it find the libraries.
- Recuerda las selecciones establecidas aunque se realicen reordenaciones.
  Remember selections across re-sorts.
- Ahora, el ícono "Errors" ("*Errores*") es clicable para seleccionar las áreas con errores.
  Make errors icon clickable to select the areas with errors.
- Recuerda las selecciones realizadas mediante acciones con tabuladores.
  Remember selections across tab changes.
- Cambia la barra de título de la ventana para que los usuarios sean conscientes de los cambios que se han realizado al archivo y que éste todavía necesitará ser guardado.
  Change the titlebar to make users aware changes have been made to the file that still need saving.
- Pregunta al usuario si está seguro de cerrar el archivo, sólo si se han realizado cambios en él.
  Ask if it safe to close only if there are changes to the file.
- Añade, al cuadro de diálogo "Preferences" ("*Preferencias*"), poder establecer el máximo número de pasos que se han de recordar para la función "Deshacer".
  Add preference to set the maximum number of undos remembered.
- Los usuarios pueden, ahora, deshacer las reparaciones automáticas que hace el editor cuando es la primera vez que se ejecuta.
  Users can now undo the automatic fixes that the editor makes when it first loads up.
- Incorporadas las herramientas "Undo/Redo" ("*Deshacer/Rehacer*"). Importante aportación puesto que añade "Undo/Redo" ("*Deshacer/Rehacer*") al editor para cada acción que pueda ser revocable.
  Undo-Redo functionality. Major work to add undo-redo to the editor to every action that can be undone.
- Crear manualmente texto llano.
  Create plaintext manual form.
- Cambios estructurales internos de índole menor.
  Minor structural changes internally.

V1.0.8

- Reparado el error de no reconocer bloques de área con nombre no reglado; por ejemplo, [aReA.xxx] en lugar de [Area.xxx].
  Bug fix to recognise non-canonically titled area blocks; eg. [aReA.xxx] instead of [Area.xxx].
- Añadida la opción de para y cancelar la comprobación automática de la existencia de los directorios de escenario, puesto que esto podría emplear mucho tiempo.
  Added option to turn off automatic checking of the existence of scenery directories as can be quite slow.
- Código actualizado a SWT 3.7, debido a que SWT 3.5.2 lleva, como mínimo, dos años obsoleto.
  Move to SWT 3.7 because SWT 3.5.2 is at least two years out-of-date.

V1.0.7

- Reparado el error motivado por no restablecer los colores en las búsquedas en la GroupTreeTabView (“*Pestaña de la Vista de los Grupos*”).
  Bug fix to reset the colors on find in GroupTreeTabView.
- Se pueden crear X_Groups vacíos, claves Remote (“*Remota*”), etc. Las secciones “key=value” (“*clave=valor*”) desaparecen.
  Make empty X_Groups, Remote etc. key=value sections disappear.
- Reparado el error motivado por: Error de excepción en la cancelación de la generación de DND.
  Bug fix for exception on cancel of DND generation.
- Reparado el error debido a: NPE en las reordenaciones de escenarios.
  Bug fix for NPE on reorder sceneries.
- Reparado el error de notificación de la versión de HED.
  Bug fix for HED version reporting.
- Ahora, la información de grupo se puede internacionalizar.
  Make the info group internationalizable.

V1.0.6

- Se han movido las notificaciones de error a la barra de herramientas situada en el lateral de la ventana.
  Moved Error notification in to the sidebar.
- Mejorado el gestor de excepciones para manipular excepciones no fatales.
  Improve exception handler to handle non-fatal exceptions.
- Añadida la señalización de detección de directorios de áreas que no existen a la columna “Errors” (“*Errores*”) de la pestaña “List” (“*Lista*”).
  Add detection of non-existence of area directories to errors.
- Añadida la prestación de desinstalación automática.
  Add auto-uninstall feature.
- Añadida la verificación de la versión en los errores no detectados y el cuadro de diálogo “About” (“*A cerca de...*”).
  Add version verification to uncaught errors and about dialog.
- Reparada la condición que causaba, en tiempo de ejecución, la excepción *NullPointerException* durante la generación de escenarios.
  Fix race condition causing NullPointerException in generation dialog.
- Reparada la notificación de directorio correcto durante la generación de escenarios.
  Fixed scenery generation to report the correct directory.
- Cambiada la función “Default Find” (“*Búsqueda por omisión*”) en la pestaña “List” (“*Lista*”) para que sugiera títulos para el área seleccionada.
  Default Find for listview changed to suggest title for selected area.

V1.0.5

- Añadidos múltiples “Enable/Disable“ (“*Habilitar/Deshabilitar*”) mediante cajas de verificación en las pestañas “List” (“*Lista*”) y “Group View” (“*Vista de los Grupos*”).
  Add multiple enable/disable through checkboxes in list and group view.
- Añadida la columna “Errors” (“*Errores*”) en la tabla de la pestaña “List” (“*Lista*”) e íconos para los títulos de áreas duplicadas, rutas i números de capa.
  Add error column and icon for duplicated area titles, paths, and numbers.
- Cambiado el título “Area Name” ("*Nombre de Área*") en el editor de textos por “Area Number” ("*Número de Área*").
  Rename “Area Name” in text editor to “Area Number”.
- Reparado el error que se producía con el borrado de áreas.
  Fix bug with delete areas.

V1.0.4

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)

- Añadida la función “Reset Area and Layer Numbers and Reorder“ (“*Restaurar Números de Área y Capa y Reordenar*”).
  Reset Area and Layer Numbers and Reorder function added.
- Las áreas que no tengan la clave X_Groups ni la X_Color, finalmente, no tendrán estas claves configuradas. Pedimos perdón por agobiar vuestro archivo scenery.cfg innecesariamente.
  Areas without X_Groups and X_Color will finally not have these set. I apologise for cluttering up your scenery.cfg unnecessarily.
- Las áreas que incluyen la clave “Required” (“*Imprescindible*”) ya no se pueden establecer como “Inactive” (“*Inactiva*”) estando en las pestañas “List” (“*Lista*”) y “Group View” (“*Vista de los Grupos*”).
  Sceneries that are marked Required can no longer be set Inactive using the list or group view.
- Los escenarios que están marcados como “Required” (“*Requerido*”) serán automáticamente habilitados (clave “Active = TRUE” en el archivo scenery.cfg).
  Sceneries will be automatically marked Active if they are marked Required.
- Ahora, la localización está soportada.
  Localization now supported.
- Arreglado un error con los grupos no agrupados que permanecían sin habilitar a pesar de que todas sus áreas estaban habilitadas.
  Fixed a bug with the ungrouped group remaining unticked even all areas are Active.
- Creada la herramienta para suprimir los archivos scenery.dat.
  Created functionality to delete the scenery.dat files.
- Creado un cuadro de advertencia inicial para los archivos con errores.
  Create initial warning box for files with errors.
- Reparado el error con las áreas generadas automáticamente en las que, por ese procedimiento, no se nombraron de acuerdo a las reglas establecidas por el OS (*Sistema Operativo*) precedente.
  Fix bug with automatically generated areas where by they were named without enough preceding 0s.
- Añadida una barra dinámica de evolución que muestra el progreso de la generación de escenarios y que también permite anular esa generación en caso de emplear excesivo tiempo en ello.
  Added a progress dialog to generate scenery to allow one to cancel a long generation and to show progress.
- Incorporado un procedimiento más sencillo de instalación sin detectjvm – Éste utiliza, ahora, los directorios “lib32”, “lib64” y “lib” y exporta el “scenery config editor jar” al directorio “*lib*”.
  Move to a simpler installer procedure without detectjvm – use lib32, lib64 and lib directories and export the scenery config editor jar into lib.
- Renombrados los “SWT jars“ para hacerlos más evidentes en el directorio “*lib*”.
  Renamed SWT jars to make them more obvious in the lib directories.
- Reparado el error con las búsquedas repetitivas cuando se realizan con nombres en mayúsculas en el campo de búsqueda inicial.
  Fix bug with repeated find when there is uppercase in the original find.

V1.0.3

- El atajo de teclado para “Close” (“*Cerrar*”) es ahora la combinación de teclas {Ctrl}+{q}, lo cual deja la combinación de teclas {Ctrl}+{x} para “Cut” (“*Cortar*”).
  Close hot-key is now CTRL-Q, to allow CTRL-X for “Cut”.
- El programa de instalación muestra la versión de éste en la barra de título.
  Setup will now report version in the the title bar.
- Añadido un cuadro de diálogo de confirmación para la función “Quit” (“*Salir*”).
  Confirm quit box added.
- Introducidos los marcadores de colores.

Colour Markers introduced.

- El “Group Expansion” (“*Grupo de Expansión*”) es recordado mientras se va saltado entre objetos mediante el tabulador.
  Group Expansion will be remembered when flicking between tabs.
- Las funciones “Open” y “Save as” (“*Abrir*” y “*Guardar como*”), por defecto, se aplican en el emplazamiento correcto cuando se trata del FSX.
  Open and Save as will default to looking in the correct place for FSX.
- “Save as” (“*Guardar como*”) ya no notificará más un fallo nulo cuando se cancele la función “Save” (“*Guardar*”).
  Save as will no longer report a failed to save “null” when save is cancelled.
- “Generate” y “Add Area” (“*Generar*” y “*Añadir Área*”) se encaminan, por defecto, al directorio del Simulador de Vuelo cuando realizan una búsqueda.
  Generate and Add Area will default to FlightSimulator directory on browse.

V1.0.2

- Creado un instalador que utiliza *Nullsoft installer System*.
  Created an installer using Nullsoft Installer System.
- Ahora, las preferencias establecidas por el usuario detectaran un cambio de nombre del archivo por defecto de un escenario.
  Preferences will detect a change of default scenery filename.
- Soportada la ruta hacia los escenarios por defecto del Flight Simulator X.
  Flight Simulator X default scenery location now supported.
- Introducida la opción de establecer nuestra propia ruta al escenario por defecto.
  Option to set own location of default scenery.

V1.0.1

- Reparada, durante la primera iniciación del programa, el paro motivado por la excepción: *Nullpointer*.
  Fix Nullpointer exception on initial open.
- Reparada la mejora del registro del FSX.
  Fix FSX registry look up.

V1.0.0

- Lanzamiento inicial.
  Initial release.

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)



Página en blanco expresamente.

11. AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro público agradecimiento a:

BAW044	Kevin Smith....................	British Airways Virtual
BAW303	Craig Sells......................	British Airways Virtual
CXA002	Paul Mercier...................	Canadian Express Virtual

por todas las ayudas y asistencias que de ellos hemos recibido durante el desarrollo de esta aplicación.

Andrew Thornton & **BAW674** John Thornton

(2015 - Translated from original by Josep M. Ribas - Barcelona (Catalunya – Spain), v0.0)

Página en blanco expresamente.

ANEXOS

ATENCIÓN!

Los contenidos que se encuentran en este capítulo no existen en el documento original.

Si el usuario de este programa dispone de amplia experiencia en el uso de los Simuladores de Vuelo de la firma Microsoft que se especifican en el texto original del Manual de Usuario de este programa, entonces no es necesario que lea ninguno de los contenidos de este capítulo.

No obstante, considerando el traductor que existen algunos conceptos del texto original difíciles de entender y que es fundamental entenderlos en profundidad para entender la operatividad de este programa para todos aquellos que hacen una primera aproximación a los Simuladores de Vuelo antes mencionados, se incluye, a continuación, un intento de explicarlos, de la forma más simple posible.

Grupos de Áreas, Áreas y Escenarios

Es muy importante tener presente, ya que se utiliza a lo largo de todo el documento original, el criterio establecido en la estructura de la llamada "Biblioteca de Escenarios" de los Simuladores de Vuelo y su formato dentro del archivo scenery.cfg.

En los Simuladores de Vuelo de firma Microsoft, cualquier zona de terreno del mundo, de cualquier tamaño, está definido por los archivos incluidos en dos directorios indispensables llamados: "Scenery" i "Texture" que pertenecen, a su vez a un directorio con el nombre que se ha querido dar la zona de terreno. Ambos indispensables. El directorio "Scenery" contiene los archivos que definen el escenario físico (archivos con la extensión .BGL) y el "Texture" contiene los archivos que lo caracterizan (archivos de tipo gráfico). Esto quiere decir que, si tenemos los archivos de un escenario, por ejemplo, el de la "Ciudad de Barcelona", en dichos directorios tenedremos definido lo que sería el "Escenario de la Ciudad de Barcelona". Ahora bien, si con el nombre de, por ejemplo, "Catalunya" instalamos, en sus respectivos directorios "Scenery" y "Texture", los archivos que corresponden a escenarios de varios pueblos, entonces tendremos definido el "Escenario de Catalunya". Ambos son escenarios, aunque su contenido abarca terrenos de diferentes tamaños.

Por tanto, con un único concepto llamado "escenario", podemos tener definidas zonas de terreno grandes y pequeñas, indistintamente.

En el Simulador de Vuelo cada escenario está subordinado a una "Área" a la que se le asigna un número correlativo. Per tanto, un "Área" puede ser un escenario (sector de terreno) de cualquier tamaño. Cada área está ordenada per un número correlativo que la identifica en el conjunto de áreas.

El área, como tal, no tiene nombre identificativo, sólo lo tiene el escenario. Este nombre es el que el usuario establece para introducirlo en la "Biblioteca de Escenarios".

Cada escenario (y la área a la que está subordinado) tiene asignado un número “Layer” (o “*Capa*”), el cual establece la prioridad con la se representará ese escenario en el Simulador de Vuelo con relación a todos los demás escenarios. Este número puede ser el mismo el del área, o no. Per tanto, no hay que confundir “Número de Área” con “Número de Capa”. No es necesario que sean iguales. Todo escenario ha de estar subordinado a una única área, y solo a una de ellas, y el número de área solo establece un orden dentro del conjunto de áreas, en tanto que el número de “Layer” (o “*Capa*”), instaura la prioridad con la que una área determinada se mostrará al representar el terreno definido por su escenario subordinado en relación a las otras áreas.

También es importante tener en cuenta que, a lo largo del documento original, se hace mención a grupos, áreas y escenarios.

Por ejemplo, en el archivo `scenery.cfg` podríamos tener lo siguiente:

.
.
.

[Area.002]	← Área con número de área: 2
Title=Escenario predeterminado	← Nombre que se le ha dado al escenario.
Local=Scenery\BASE	← Camino al directorio donde se encuentra el escenario.
Layer=2	← Número de la Capa (Prioridad): 2
Active=TRUE	← Escenario Habilitado? → TRUE = Si
Required=TRUE	← Escenario Imprescindible? → TRUE = Si
	. . .
[Area.164]]	← Área con número de área: 164
Local=TropicalSim\LEBBx	← Camino al directorio donde se encuentra el escenario.
Title=TropicalSim_BILBAO-X	← Nombre que se le ha dado al escenario.
Required=FALSE	← Escenario Imprescindible? → FALSE = No
Active=TRUE	← Escenario Habilitado? → TRUE = Si
Layer=172	← Número de la Capa (Prioridad): 172
[Area.190]]	← Área con número de área: 190
Local=TropicalSim\LIPQx	← Camino al directorio donde se encuentra el escenario.
Title=TropicalSim_TRIESTRE-X	← Nombre que se le ha dado al escenario.
Required=FALSE	← Escenario Imprescindible? → FALSE = No
Active=TRUE	← Escenario Habilitado? → TRUE = Si
Layer=177	← Número de la Capa (Prioridad): 177

.
.
.

Como puede verse, en la estructura interna del archivo `scenery.cfg` no tienen por qué estar las áreas ordenadas correlativamente ya que el número que tienen asignado las identifican de forma única.

El concepto de “Grupo de Áreas” no pertenece Simulador de Vuelo, sino que pertenece a este programa.



Su intención es la de agrupar áreas por afinidad entre los escenarios a fin de habilitar, o deshabilitar, en una sola acción, las que pertenecen a un determinado grupo, de una sola vez. Este concepto se describe con detalle a lo largo del documento original.

Prioridad de los Escenarios

Dado que el tema “Prioridad” crea bastantes confusiones a muchos usuarios de los Simuladores de Vuelo de la firma Microsoft, he considerado importante intentar aclararlo.

Los Simuladores de Vuelo de Microsoft gestionan dos conceptos a la hora de representar los escenarios. Uno de ellos es el concepto de “Prioridad”, y, el otro el de “Layer” (“*Capa*”). A nivel de usuario, ambos conceptos vienen a ser lo mismo pero se le muestran de forma distinta.

La “Layer” (“*Capa*”) se utiliza en el archivo scenery.cfg para establecer la prioridad de una área con relación a otra. Cuanto MAYOR es el valor de la “Layer” (“*Capa*”), MAYOR es la *prioridad* del área.

La “Prioridad” es el concepto que utilizan los Simuladores de Vuelo, en la llamada “Biblioteca de Escenarios”, para mostrar al usuario los escenarios que hay instalados, ordenados por prioridad. Cuanto MENOR es el valor asignado a un área en la columna “Prioridad” de la “Biblioteca de Escenarios”, MAYOR es la *prioridad* de esa área cuando ha de ser representada.

La columna “Prioridad” de la “Biblioteca de Escenarios” establece el orden en que se representaran las áreas en el Simulador de Vuelo. La que tiene asignado el número 1 será la primera. La que tiene asignado elnúmero dos, la segunda. Y así sucesivamente. Cada nueva área que se representa se superpondrá, en sus partes comunes, con las que han sido representadas con anterioridad a ella.

Por tanto, el escenario con un número de la columna “Prioridad” más pequeño en la “Biblioteca de Escenarios” (que es lo mismo que decir con un número de “Layer” (“*Capa*”) más grande en el archivo scenery.cfg) tendrá mayor prioridad cuando deba ser representado en el Simulador de Vuelo, por lo que se representará más tarde que aquellos que tienen mayor número de “Prioridad”. Con zonas geográficas comunes, el escenario con número de la columna “Prioridad” más pequeño (que es lo mismo que decir con un número de “Layer” (“*Capa*”) más grande en el archivo scenery.cfg) se representará superpuesto a todos los que tienen un número de la columna “Prioridad” inferior al suyo (escenarios con número de “Layer” (“*Capa*”) más pequeños).

Por ejemplo, consideremos una situación, en la “Biblioteca de Escenarios”, tal como la que se muestra en la siguiente figura:



Flight Simulator FSX – "Biblioteca de Escenarios"

Utilizo, para este ejemplo, el Flight Simulator FSX. Pero todo lo que a continuación aquí se describe es de aplicación, exactamente igual, al Flight Simulator FS2004.

Con estos conceptos, la prioridad del escenario llamado "Austria ProX Linz City" es MÁS ALTA que la del escenario llamado "FlyLogic_Lugano X_LSZA", porque, obviamente, 3 < 11 en la columna "Prioridad".

En el archivo scenery.cfg tenemos:

.
.
.

[Area.147] ← Área con número de área: 147
Local=Addon Scenery\FlyLogic_KFP\APT_Lugano_LSZA
Title=FlyLogic_Lugano X_LSZA
Required=FALSE
Active=TRUE
Layer=212 ← Número de la Capa (Prioridad): 212

.
.

.

[Area.221] ← Área con número de área: 221
Title=Austria ProX Linz City
Active=True
Layer=220 ← Número de la Capa (Prioridad): 220
Local=Aerosoft\atpx\atpx_linz
Required=False

.
.
.

Esto hay que interpretarlo de la siguiente manera:

Cuando se van a representar en el Simulador de Vuelo los escenarios, primero se representaría el escenario “FlyLogic_Lugano X_LSZA” (menor prioridad, número de la columna “Prioridad” más grande = 11, número de capa más pequeño = 212) y, al terminar de representar éste, y superpuesto a él si tuvieran zonas comunes, se representaría el escenario “Austria ProX Linz City” (mayor prioridad, número de la columna “Prioridad” más pequeño = 3, número de capa mayor = 220).

Si el escenario “Austria ProX Linz City” tuviera partes geográficas comunes con el escenario “FlyLogic_Lugano X_LSZA”, entonces prevaldría el escenario “Austria ProX Linz City” (prioridad mayor, número de la columna “Prioridad” más pequeño = 3, número de capa mayor = 220) per encima del otro escenario (prioridad menor, número de la columna “Prioridad” mayor = 11, número de capa menor = 212) y, por tanto y esto es lo principal, aquellas zonas comunes del área “FlyLogic_Lugano X_LSZA” con la “Austria ProX Linz City” NO SE MOSTRARIAN. Si fuera todo él común, entonces, no se mostraría nada de ese escenario y sólo se vería representado el “Austria ProX Linz City”.

Es decir, las zonas comunes i no comunes del escenario “Austria ProX Linz City” con el escenario “FlyLogic_Lugano X_LSZA” se representarán POR ENCIMA de éste último. Las zonas NO COMUNES del escenario “FlyLogic_Lugano X_LSZA“ con las del otro escenario SI se representarían en el Simulador de Vuelo.

Comentarios Finales

El presente programa es una extraordinaria i magnífica herramienta para gestionar los escenarios en los Simuladores de Vuelo de la firma Microsoft.

Si para el FS2004 ya es una gran ayuda, esto se multiplica de forma extraordinaria con el FSX bajo el sistema operativo Windows 7. De todos es conocida la problemática de incorporar nuevos escenarios a la “Biblioteca de Escenarios” del FSX cuando se ejecuta bajo el sistema operativo Windows 7. Existen multitud de artículos al respecto en Internet.

Ahora bien, con el **Sceneryconfig Editor**, gestionar la “Biblioteca de Escenarios” del FSX bajo el sistema operativo Windows 7 es extraordinariamente sencillo y transparente para el usuario. El programa se encarga de todo. Tan solo es necesario e imprescindible, como ya se explica en el texto del documento original, guardar el trabajo realizado con el programa antes de salir de él, pero teniendo en cuenta que, si no se hace esto, nada cambia de lo que ya se tenía. Ningún problema.

Cualquier aportación, comentario, sugerencia, crítica, etc, sobre esta traducción será enormemente bienvenida.

Espero y deseo que disfrutéis de este programa y os sea tan útil como a mí.

Josep Maria Ribas
Maig 2015
jmrs22132@cetib.cat